Dungeons & Dragons

Приятного Игропровождения

Wizards of the Coast

ЭБЕРРОН

ОБЗОР ЭБЕРРОНА

Автор Статьи: *Мэт Смит.*
Перевод: *Валентин Дмалекс.*
Оформление и Верстка: *Валентин Дмалекс.*

Предсказанный драконами . . . закаленный магией . . . выкованный в войне. . .

Вы наверное помните проведенный в 2002 г. Волшебниками Побережья Поиск Фэнтэзи Мира. Это было открытое приглашение присылать одностраничные предложения с идеями того, что в конечном счете станет следующим официальным игровым миром Подземелий и Драконов. Со всего мира пришло более 11000 предложений (включая несколько десятков внутри самой Корпорации Волшебники), которые доверху забили почтовые ящики компании. Наш непоколебимый поисковый комитет провел множество часов в изучении и чтении предложений, выбрав в конечном счете 11 предложений. После этого авторы выбранных работы должны были написать 10 страничные обзоры своих миров. После этого, в следующем этапе три наиболее увлекательные игровых компании должны были разработать100 страничные «сюжетные библии». После длительных и бурных дискуссий, был сделан финальный выбор: Эберрон, мир Кейта Бейкера, кинематографический мир, смесь нуара, приключений и интриг.

Он вышел в Июле этого года, и вы можете смело начать исследования в Игровом Мире Эберрон.

Каждый месяц, начиная с прошлого года, в журнале Дракон выходили статьи, которые преподносили материал о том, с чем предстоит вам столкнуться.

Я помню, я сам потратил много времени над своим предложением для Поиска Фэнтэзи Мира, и мне стало интересно, чем же так заинтересовал Кейт комитет судей. Поэтому, перед тем как сесть и написать эту статью, а отослал электронное письмо Кейту, и спросил, как он ответил на первый вопрос Поиска Фэнтэзи Миров: «Кто герои?» Вот, что он мне прислал:

Ответить на этот вопрос будет не так-то просто: Игровой мир очень изменился от одностраничной версии, до его окончательного облика, поэтому одностраничный ответ может немного отличаться, вот ответ с одностраничной версии, и со 100 страничной версии.

Из Одностраничной Версии:

Кто Герои?

Герои могут принимать на себя любые виды ролей. Дварф выпивоха следователь, который стал неравнодушен к обманывающей его женщине. Чародей, который скрывает свое лицо под яркой маской, используя свои мистические силы для охоты на суеверных преступников. Благородный паладин, посвятивший себя делу очистки городской стражи от коррупции. Воспитанная обезьянами в джунглях девочка варвар. Эльфийский археолог, пытающийся найти древние артефакты давно забытых цивилизаций. Прообразы выходят из общей толпы. Но, детектив всегда может носить за спиной боевой топор, хотя в руках у него может быть «ствол» (я имею в виду настоящий револьвер!)

Из 100 Страничного Варианта

«Дэрхин, Дэрхин – почему возникла проблема? Мы же и раньше работали вместе. Разве ты не счастлив от того золота, которое мы получили за возвращение Глаза Дол Азура?

«Нет, золото это хорошо. Проблема была в той орде пауко-тварей. И теперь, когда я вновь поведу свою группу в столь кровавое месиво как это, я бы хотел бы знать, что ещё ты мне забыл рассказать».

«Ну... раз ты настаиваешь. Может возникнуть проблема с Орденом Изумрудного Когтя...»

Герои – сердце ролевой игры. Кто такие игровые персонажи, и что определяет их как героев? Чем они занимались раньше, и почему теперь действуют совместно? Очень много игр дают эти вопросы практически в руки Мастера Подземелий, что может выразиться в игре таким образом, что игроки почувствуют себя ненужными в этом мире, или группа не ощутит надобности быть вместе кроме как: «Это игра, поэтому вы *ДОЛЖНЫ* быть вместе».

Эберрон предлагает массу ответов на эти вопросы. Он дает пространство для мастера игры подби-

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" 2004 г. Не для Коммерческого Использования !!!

рать наиболее подходящие ответы для группы, и их стиля игры. Но, вне зависимости от этих решений, игровые персонажи в любом случае будут уникальны для этого игрового мира, и целей их авантюр.

—Кейт Бэйкер

Перед вами большая часть из введения Руководства по Игровому Миру Эберрон, которое раскрывает наиболее важные аспекты нового мира, вещеё, которые отделяют его от любых других ДнД миров доводившихся вам исследовать: тон и __ игрового мира:

Тон

Признаки, которые выделяют Эберрон от остальных, являются его атмосферой и тоном. ир соединяет в себе традиционную средневековую фантазию, вместе с массой действий и мрачных приключений. Вы не ошибетесь, если заметите, что мир Эберрона гордо занимает свое место среди остальных миров Д&Д, выпущенных ранее, имеет истоки из кинематографического стиля, и берет пример с лучших приключенческих фильмов, когда-либо были снятых. Сюжетные элементы истории мира базируются именно на этих аспектах, и были встроены в игровую механику вместе с представлением пунктов действий в Д&Д игру.

У мира Эберрон богатая история, основанная на героических поступках, имеет подоплеку в магии, и раны от длительной, разрушительной войны. In the wake этой Последней Войны, действие, приключение, добро, зло и тысячи теней мрачности окрасят местность широкими сильными мазками, а древние тайны ожидают своего раскрытия, чтобы тоже оказать влияние на мир и его людей.

Магия встроена в игровой практически на промышленном уровне. Она проникает и оказывает влияние на повседневную жизнь. Она обеспечивает определенные удобства и возможности неизвестные в современном мире, а также в мире средневековой фантазии. По всему Кхорвайру можно встретить огромные города, где башни впиваются в небо, а процветающая аристократия торговых семей контролирует большую часть экономики, благодаря наследию, дарованному им в виде таинственных и редких драконьих меток.

Герои могут быть разных оттенков и форм, классов и рас. Они путешествуют по миру, сражаются с негодяями, находят забытые сокровища, справляются со сложными действиями, мучительными испытаниями, захватывающими ситуациями, рискованными побегами и загадочными тайнами, проливая свет на столетние секреты, угрожавшие безопасности сегодняшнего дня.

Атмосфера обеспечивает часть того, что отделяет игровую компанию от остальных Д&Д миров, и эта подоплека была наиглавнейшей при построение сложного переплетения узоров событий в игровом мире Эберрон. Но даже и так, «такое же, но отличающееся» описание, позволило нам сделать элементы этой игровой компании привлекательным для всех Д&Д игроков; вы можете использовать произведения по Эберрону, выбирать из них обширные куски материала, и вставлять в свою игровую Д&Д компанию, с минимальными, если таковые будут, корректировками.

Я понимаю, что тон и отношение важные аспекты этого игрового мира, так как они идут под №2 в данной выдержке. Этот раздел из введения позволяет вам оглянуть необходимый материал, который нужно понять перед началом любой игровой компании, которая расположена в Эберроне.

Если вам стало интересней, и хотите знать больше о том что нужно усвоить перед началом игры, то вот:

(Пять из) Десяти Необходимых Для Вас Вещей

Каждый Мастер Подземелий и игрок должен знать и помнить об этих фактах в мире Эберрона.

1. Если это существует в Д&Д, то это и имеет место в Эберроне. Чудовище или заклинание, а может магический предмет из книг основных правил могут быть сильно, или не очень искажены в соответствии с атмосферой Эберрона, но в любом случае, все из Руководства Игрока, Руководства Мастера Подземелий и Справочника Монстров имеет свое место в Эберроне. Это также первый Д&Д игровой мир построенный полностью на правилах 3,5 версии, которые позволили нам сочетать правила и сюжетные истории совершенно в новых руслах.

2. Атмосфера и тон. Игровая компания соединяет в себе традиционную средневековую Д&Д фэнтези с активными действиями, и мрачные, загадочные приключения. Мировоззрения относительные измерения для отображений взглядов персонажа или существа, и не являются абсолютными барометрами присоединения или действия; все может быть не таким, каким оно кажется. Мировоззрения туманны, поэтому вы можете встретить как злого серебряного дракона, так и доброго вампира. Традиционно добрые по мировоззрению существа могут бть оппонентами для героев, и в то же время хорошо известные представители зла могут оказать им помощь, когда они меньше всего этого ждут. Чтобы помочь вам уявить кинематографическую суть схваток и колдовства, мы добавли к правилам пункты действий. Это расходуемый, ограниченный источник, который позволяет игрокам изменять исход драматических ситуаций, а также выполнять их персонажам нечто невыполнимое.

3. Мир магии. Игровая компания подразумевает, что мир продвигался не через научные нововведения, а через мастерство в магическом искусстве. Эта концепция позволяет сделать реальными не-

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" 2004 г. Не для Коммерческого Использования !!!

которые удобства, которые неприемлимы в иных средневековых отрезках времени. Захват и дальнейшее применение элементальных существ, позволило создать воздушные корабли и железную дорогу. Рабочий класс мелких магов использующих магию, обеспечивает энергией и прочими потребностями города и поселения. Улучшения в создании магических предметов позволило появиться от самоходных сельскохозяйственных инструментов, до разумных, свободно-мыслящих механизмов.

4. Мир приключений. От парующих джунглей Аеренала, до колоссальных руин Ксен'дрика, от возвышающихся замков Шарна, до проклятых холмов и долин Демонических Пустошей. Эберрон мир действий и приключений. Приключения могут привести героев из одного необычного места, в другое, через народы, континенты и даже целые миры. Задание по добыче Зеркала Седьмой Луны, может повести героев от от скрытого алтаря в пустыне в разрушенный замок в Теневых Болотах, а затем в самом конце в подземелье под Библиотекой Корранберга. Через применение магического передвижения, герои могут побывать за приключение во всевозможных условиях, а потому и иметь дело с разнообразным набором чудовищ и испытаний.

5. Последняя Война окончена, вроде бы. Последняя Война, которая опустошила континент Кхорвайр в гражданской войне более столетия назад, окончилась при подписании Договора о Престоло удержании, а также основанием двенадцати новых народ, занимающих территорию того, что раньше было королевством Галифар. Хотя и слишком публично, но мир поддерживается в течении почти двух лет, до того как началась игровая компания. Конфликты, злость и боль от длительной войны сохранились, однако нации выискивают любые преимущества, для приготовления к следующей неизбежной войне, которая когда-нибудь вновь охватит континент.

Вы Получаете Свое ДнД в Моем Эберроне…

Смотрите пункт 1 в Вещи которые вам необходимо знать: «Если это есть в ДнД, это есть и в Эберроне». Это наподобие рекламы РПГ версии старой доброй Банки Орехового Масла Рииса, где можно ощутить вкус всех Подземелий и Драконов, а также ищет получить неповторимый вкус Эберрона. Все что вам нравиться в Подземельях и Драконах, этому всему есть место и в Игровом Мире Эберрон. Именно поэтому первичным заданием для нового игрового мира была необходимость иметь в себе все, что было изложено в трех книгах базовых правил, а также обеспечить основу новым приложениям для него. Поэтому, все, с чем вы играли, сражались, исследовали, создавали, изучали и т.д. находится в игровой компании Эберрон, и от неё вы получите не меньшее удовольствие. Большинство элементов из ваших существующих миров можно вводить непосредственно в новый мир, но вы найдет и множество нововведений и изменений в Эберроне, в основном косметических изменений, которые придают традиционной ДнД именно внешность, ощущение и вкус Эберрона.

Смотрите:

Расы: Все стандартные расы для игровых персонажей из Руководства Игрока присутствуют в Эберроне (нет изменений в механике этих рас, но у каждой из них есть определенное, касающееся Эберрона изменение). В Эберроне есть множество мест, где могут существовать расы ваших персонажей-чудовищ (из книги Дикие Виды). Эберрон представляет также четыре полностью новых расы: ___, калаштар, шифтеров и кованных. Больше информации о расах персонажей именно Игрового Мира Эберрон можно найти в номерах Дракона №317 и 318.

Классы: Здесь тоже небольшие изменения. В Руководстве по Игровому Миру Эберрон представлено по одному стандартному персонажу в качестве примера от барда до чародея. Если же вам приглянулся один из новых классов представленных в Руководстве Миниатюр, вы легко сможете действовать этим персонажем в этом недавно раздираемом войной мире. Также Игровой Мир Эберрон представляет полностью новый класс персонажа – кустарь (с ним вы поподробнее можете ознакомиться в Журнале Дракон №316).

Черты: В последний раз напоминаем, так как вы и сами понимаете: любые черты которые вы можете найти в книгах, от Руководства Игрока до Тома и Крови и т.д. (включая и материал из Руководства по Миру Забытые Королевства, Руководство Игрока по Фаэру́ну, и даже из Дальневосточных Приключений) вы можете смело использовать в Эберроне. Руководство по Игровому Миру Эберрон также предлагает вам груду новых черт, включая те черты, которые позволят вам лучше использовать пункты действий вашего персонажа, наследие шифтера, природу кованного, и прочее.

Престиж Классы: Престиж классы которые вы найдете в Руководстве по Игровому Миру Эберрон очень схожи с теми, что вы можете найти в других источниках во время создания карьеры своего персонажа. Но в отличие от большинства из них, престиж классы приведенные в Руководстве по Игровому Миру Эберрон имеют определенное место в игровом мире. Когда члены команды разработчиков книги начинали работу над содержимым книги, они урезали практически наполовину количество наработанных престиж классов. Делая это, они смогли сфокусировать свое внимание на действительно вливающиеся в структуру мира престиж классы. В следующем месяце мы рассмотрим один из этих престиж в нашей рубрике класс в действии: Экзорцист Серебряного Пламени.

Магия: Мир Эберрон полностью наполнен магией. Скорее всего все заклинания из всех ваших книг по

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" 2004 г. Не для Коммерческого Использования !!!

ДнД, чтобы нормально заполнить библиотеки магии книгами, которые ваш персонаж может обнаружить только в одной нации – Зиларго. Применение магии повсеместно в Эберроне, существует даже класс, профессией которого является активация заклинаний – маготехниками, которые применяют *продолжительное пламя*, чтобы зажечь фонари на улицах городов, или магические предметы для удобств жителей. Магия повсюду и во всем. (Конечно, это не означает, что *каждый* камень, который вы найдете на своем пути будет иметь бонус +1, хотя вполне вероятно, что ваши персонажи могут наткнуться на наполненные магией кристаллы, ещё называемые осколки дракона).

Псионика: Хотя псионика всегда были условной и необязательной частью ДнД, вы могли использовать её или нет, без ущерба для игрового процесса, в Игровом Мире Эберрон есть место и для пси-существ, и для персонажей псиоников. Огромное королевство Риедра и регион в Сарлоне Адар, являются первичными обиталищами пользователей псионики. (Хотя встретить псиоников, пси-воителей, духовных клинков и других псионических персонажей в городах Кхорвайра маловероятно). Калаштары – раса с которой вы можете ознакомиться в Руководстве по Игровому Миру Эберрон, одарены врожденным даром пси-способностей, что делает класс психоника их предпочтительным классом. Дополнительную информацию по этой расе кроме книги, можно найти в журнале Дракон №317, а также в нашей дальнейшей серии переводов «Изучая Эберрон».

Чудовища: Если вы, перелистывая Справочник Монстров остановитесь на какой-нибудь странице, знайте, вы смотрите на существо, у которого есть логово, гнездо, пещера или дом в Эберроне. Изображение халфлингов едущих верхом на динозавре вам может явно показать, как уже существующие в мире ДнД создания, нашли для себя место в Игровом Мире Эберрон. (Вот пример относительно динозавров: В Эберроне никогда не было ледникового периода, поэтому у динозавров не было причин вымирать, они просто адаптировались под окружающий их мир. Некоторые виды в своей эволюции пришли к тому, что были одомашнены в роли скакунов для кочующих халфлингов). Конечно, в Эберроне есть и свои местные существа, а в мире заполненном магией, невозможно и вовсе себе представить, с чем можно столкнуться. Для того, что «разогреть» ваше воображения мы разместили выдержки из Справочника Монстров III, и будем регулярно выкладывать новые разновидности флоры фауны Эберрона.

И в окончании, то, что традиционное ДнД легко находит свое место в Игровом Мире Эберрон, с такой же легкостью можно использовать элементы Игрового Мира Эберрон в вашем собственном ДнД мире.

Дополнительную информацию о мире Эберрон смотрите в англоязычном варианте в журналах Дракон и вэб-сайте корп. Волшебники Побережья – www.wizards.com/dnd, в русскоязычном варианте на сайте www.denede.ks.ua.

© Перевод ТГ "Приятного Игропровождения" 2004 г. Не для Коммерческого Использования !!!